Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

Anticipation™*

WICHTIG: ZUM SPIELEN SIND ENGLISCHE GRUNDKENNTNISSE ERFORDERLICH!

BEDIENUNGSANLEITUNG

Vielen Dank, daß Sie sich für das Nintendo Entertainment System (R) und die Spiel-Kassette **ANTICIPATION**™* entschieden haben.

WICHTIGER HINWEIS

*Diese Spielpackung kann nur zusammen mit der europäischen Ausführung des NES-Steuerdecks verwendet werden.

SPIELINHALT/SPIELBESCHREIBUNG

Identifizieren Sie die auf dem Bildschirm gemalten Gegenstände so schnell Sie können und lassen Sie Ihre Spielfigur (GAME MARKER) auf dem Spielbrett vorrücken. Sie können entweder gegen den Computer oder gegen (bis zu) drei Freunde antreten. Vergessen Sie nicht, auf die Farbpuzzle zu achten, welche sie zum Aufstieg in die höheren Level benötigen.

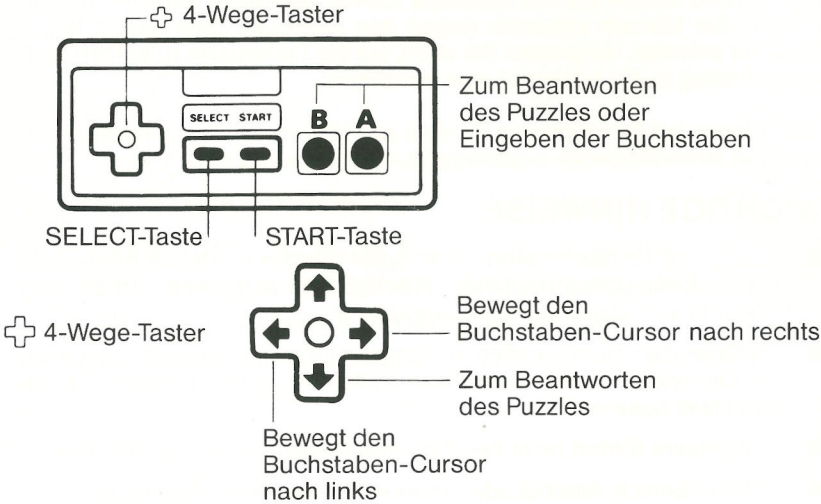
Anticipation hat hunderte von Puzzles aus 16 verschiedenen Kategorien, um Ihnen und Ihren Freunden unzählige Stunden Spaß zu bieten.

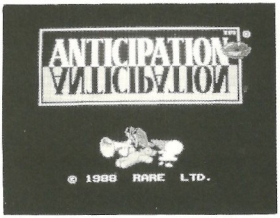
WICHTIGE HINWEISE:

- Dieses Spiel für das Nintendo Tele-Spiel-System wurde aus höchstempfindlichen elektronischen Bauteilen gefertigt. Eine sorgsame und pflegliche Behandlung wird daher dringend empfohlen.
- Das Spiel darf keinen extremen Temperaturschwankungen ausgesetzt werden. Vermeiden Sie schwere Stöße, Fallenlassen und nehmen Sie das Spiel keinesfalls auseinander.
- Die Kontakte dürfen nicht berührt, verschmutzt oder naßgemacht werden.
- Nicht mit Benzin, Alkohol oder anderen Lösungsmitteln reinigen.
- Bei Einlegen/Herausnehmen dieses Spiels in/aus dem N. E. S. Grundgerät ist dieses immer auszuschalten.

©1989 Nintendo CO., LTD *©1988 Rare, Ltd.

2. FUNKTIONSWEISE DER CONTROLLER





SELECT-Taste
Keine Funktion

START-Taste
Drücken Sie diese Taste zum Spielbeginn.

PAUSE:
Wenn sie während des Spiels eine Pause einlegen möchten, drücken Sie die START-Taste. Ein Pausenton ertönt und das Spiel wird unterbrochen. Drücken Sie die START-Taste erneut, wenn Sie das Spiel fortsetzen wollen. Das Spiel wird dort fortgeführt, wo Sie es unterbrochen haben.

HINWEIS: Die Pausenfunktion funktioniert nicht im Puzzle-Modus.

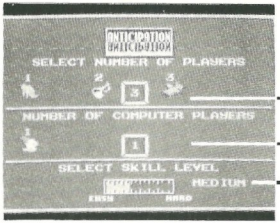
3. SPIELEINSTELLUNGEN

Bevor Sie mit dem Spiel beginnen, müssen Sie erst die Anzahl der Mitspieler einstellen (Sie und Ihre Freunde). Bis zu vier Mitspieler können an einem Spiel teilnehmen. Danach stellen Sie die Anzahl der Computergegner ein.

HINWEIS: Die maximale Anzahl von Spielern und Computergegnern zusammen beträgt vier.

Als letztes stellen Sie bitte noch den Schwierigkeitsgrad ein.

EINSTELLUNGSGRAFIK



Drücken Sie den 4-Wege-Taster nach rechts oder links, dann Taste A, um auszuwählen:

— Anzahl der Mitspieler (1–4)

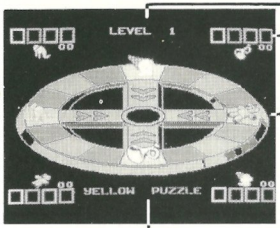
— Anzahl der Computergegner (0–3)

— Schwierigkeitsgrad (leicht, mittel, schwer, sehr schwer)

4. SPIELANLEITUNG

Auf dem Spielbrett finden Sie die Position Ihrer Spielfigur, die Farben, die Sie benötigen und die Anzahl der Felder, die Sie brauchen, um auf einer Farbe zu landen. (Die Spielfiguren bewegen sich im Uhrzeigersinn um das Spielfeld.)

DAS SPIELFELD



Level

Puzzlefarben, die noch nicht korrekt beantwortet wurden.

„Teddy“ Spielfigur

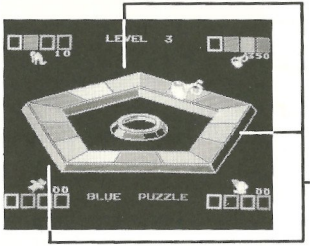
Aktuelle Puzzlefarbe

5. ERREICHEN HÖHERER SPIELLEVEL

Wenn Sie einen hohen Schwierigkeitsgrad wählen, oder höhere Spielfelder erreichen, werden Sie auf neue unterschiedliche Herausforderungen treffen.

Als erstes werden sie weniger Punkte im Puzzle sehen, schließlich werden gar keine mehr zu sehen sein. Auch wird die Anzahl der benötigten Buchstaben nicht mehr zu erkennen sein und mit Sicherheit werden einige sehr schwierige Puzzle erscheinen. Auf einigen Spielbrettern werden Hauptfelder erscheinen. Wenn Sie auf diesen landen, wird etwas Merkwürdiges passieren. Bleiben Sie in diesem Fall ruhig und drücken Sie Taste A im richtigen Moment und sie werden „wieder auf den Boden der Tatsachen geführt". Bei den höchsten Schwierigkeitsgraden sollten Sie auf die „Rauswurf"-Felder achten. Wenn Sie auf diesen landen . . . tun Sie es lieber nicht!

DAS SPIELBRETT



Hauptfelder

6. CONTROLLERFUNKTION BEI MEHREREN SPIELERN

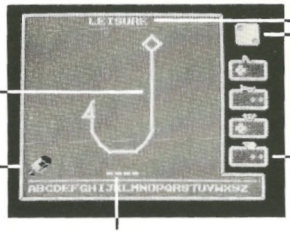
	CONTROLLER 1		CONTROLLER 2	
	4-Wege-Taster	Tasten A/B	4-Wege-Taster	Tasten A/B
1 Spieler-Spiel	– Spieler 1 (Schuhe) –			
2 Spieler-Spiel	– Spieler 1 (Schuhe) –		– Spieler 2 (Trompete) –	
3 Spieler-Spiel	Spieler 1 (Schuhe)	Spieler 2 (Trompete)	– Spieler 3 (Teddy) –	
4 Spieler-Spiel	Spieler 1 (Schuhe)	Spieler 2 (Trompete)	Spieler 3 (Teddy)	Spieler 4 (Eiscreme)

7. PUZZLEMÖGLICHKEITEN

Natural (Naturwissenschaft)	Tools (Werkzeug)	Weaponry (Waffen)	Music (Musik)
Man Made (Bauwerke)	Things (Dinge)	Leisure (Vergnügen)	Miscellaneous (Gemischtes)
Clothing (Kleidung)	Math (Mathematik)	Office (Büro)	Alphabet (Alphabet)
Food (Essen)	Scientific (Wissenschaft)	Travel (Verkehr)	Whatchamacallit (Dies und das)

Auf dem Bildschirm (Puzzle-Modus) malt ein Stift langsam das Puzzlebild. Der Würfel in der oberen rechten Ecke zählt langsam bis auf Null. Wenn Sie die Antwort wissen, bevor der Würfel auf Null gezählt hat, drücken Sie den Ihnen zugewiesenen 4-Wege-Taster oder Taste. Wenn Sie eine bestimmte Farbe brauchen, sollten Sie warten, bis der Würfel auf die Zahl heruntergezählt hat, die Sie zum Vorrücken brauchen, bevor Sie die Taste für eine Antwort drücken.

PUZZLE-GRAFIK



Puzzlemöglichkeit

Würfel

Puzzlebild

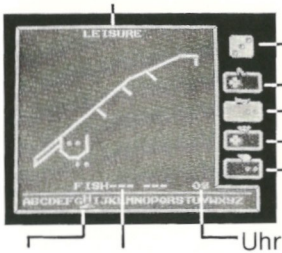
Spielerfiguren mit Tastenzuweisung

Stift

Felder für die richtige Antwort

Wer zuerst antworten muß, dessen Spielfigur wird blinkend angezeigt. Die Uhr startet und zeigt an, wieviel Zeit übrig bleibt, um die korrekte Antwort einzugeben. Wenn Sie dran sind, buchstabieren Sie die Antwort so schnell Sie können, indem Sie den 4-Wege-Taster nach links oder rechts bewegen, um sich die notwendigen Buchstaben auszusuchen. Mit Taste A oder B können Sie den Buchstaben dann einsetzen. Sie dürfen nur einen Fehler machen, seien Sie also vorsichtig!
Wenn Sie die Frage falsch beantworten, können andere Spieler versuchen, die richtige Antwort zu finden, bevor der Würfel auf Null ist.

GRAFIK ZUR ANTWORT-EINGABE



Puzzlemöglichkeit

Würfel, Spielfigur und zugewiesener Controller

Schuhe – Spieler 1

Trompete – Spieler 2

Teddy – Spieler 3

Eiscreme – Spieler 4

Uhr

Buchstaben-Auswahlcursor

Felder für die richtige Antwort

BIENENGRAEBER IMPORT-MARKETING-GESELLSCHAFT m.b.H. · D-2000 HAMBURG 54 · POSTFACH 54 09 47

PRINTED IN JAPAN